

Nº estudio: 9259

Responsable:

Jan Böttcher (jan.boettcher@gfk-emer.com)

El Futuro del Videojuego

Informe de resultados

- 1 Planteamiento y objetivos**
- 2 Metodología**
- 3 Resultados**
- 4 Conclusiones**

1 Planteamiento y objetivos

Planteamiento y objetivos

4

ADeSe como Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, publica habitualmente información sobre el mercado de los videojuegos.

En este sentido, ADeSe está interesado en disponer de información de campo para difundir y publicar en medios de comunicación y eventos destacados del sector.

El tema que quería abordar en esta ocasión es EL FUTURO DEL VIDEOJUEGO:

- Cómo se van a desarrollar los géneros de videojuegos en un futuro? Qué juegos se van a jugar en el futuro?. La importancia del videojuego social.
- Desarrollo tecnológico del videojuego. Cómo será en el futuro?
- Situación del videojuego en el entretenimiento. Qué papel jugará en el ocio del futuro?
- Visión de los juegos online, juegos en el móvil

2 Metodología

Metodología

6

Universo

Personas (internautas) de 14 a 44 años que juegan con videojuegos al menos una vez al mes.

Tamaño Muestral

TOTAL:

N = 332

Error muestral con un nivel de confianza del 95%
y suponiendo que $p=q=50\%$: 5.2%

Selección del Entrevistado

Cuotas en sexo y edad (3 tramos), representativas para el universo

Metodología

Cuestionario auto-administrado online

Duración de la entrevista

5 minutos aprox.

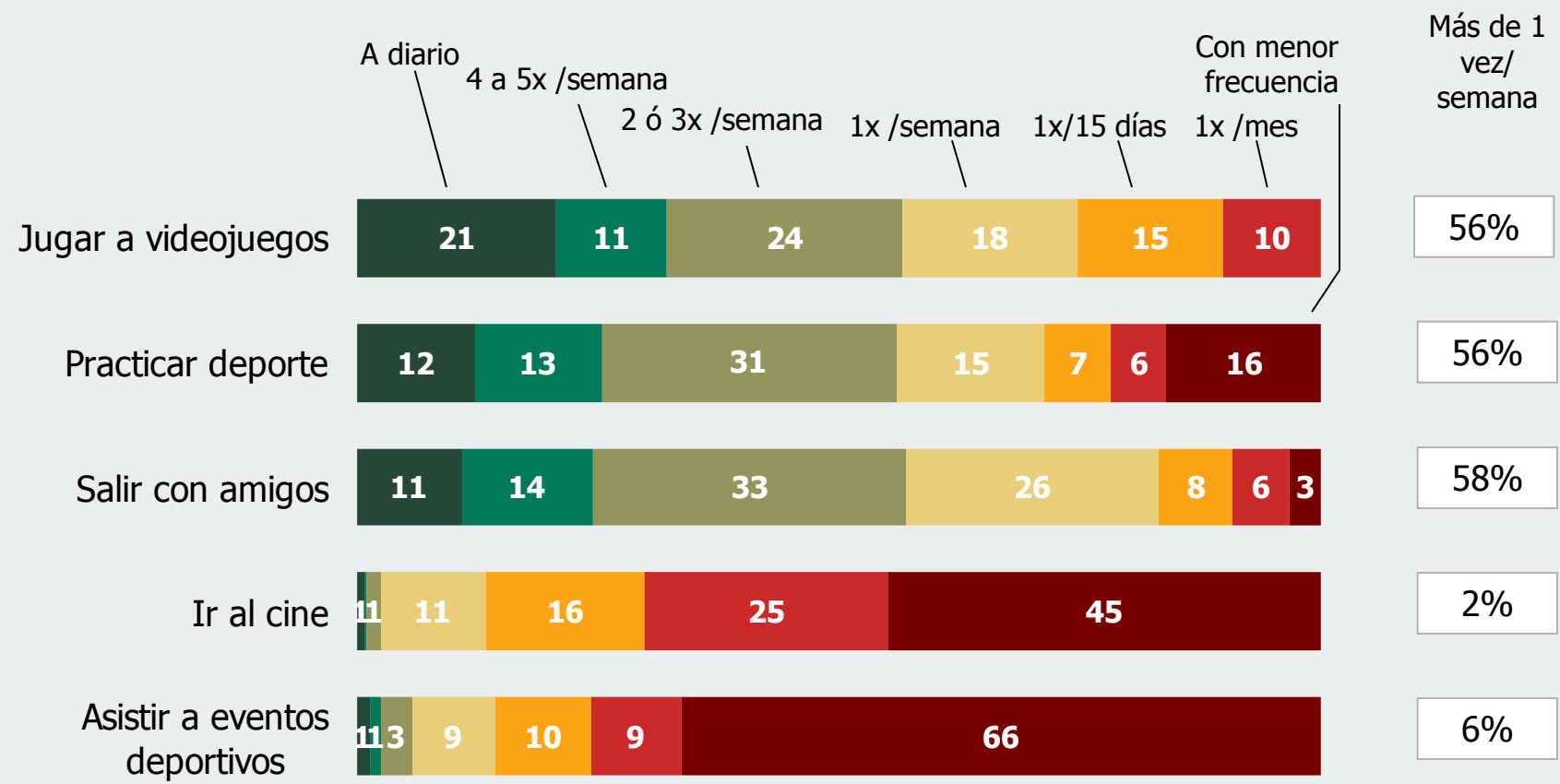
Descripción de la muestra

7

	Sin ponderar		Ponderado	
	abs.	%	abs.	%
Base:	332		332	
Comunidad autónoma				
Andalucía	48	14	48	15
C.Valenciana	73	22	72	22
Madrid	56	17	56	17
Cataluña	48	14	48	15
País Vasco	13	4	13	4
Sexo				
Hombres	194	58	207	62
Mujeres	138	42	125	38
Edad				
14 a 24 años	141	42	155	47
25 a 34 años	132	40	118	36
35 a 44 años	59	18	60	18

Jugar a videojuegos es tan habitual como practicar deporte o salir con amigos

Frecuencia con la que realiza las siguientes actividades



Unidad: Porcentajes
Base: Total (N=332)

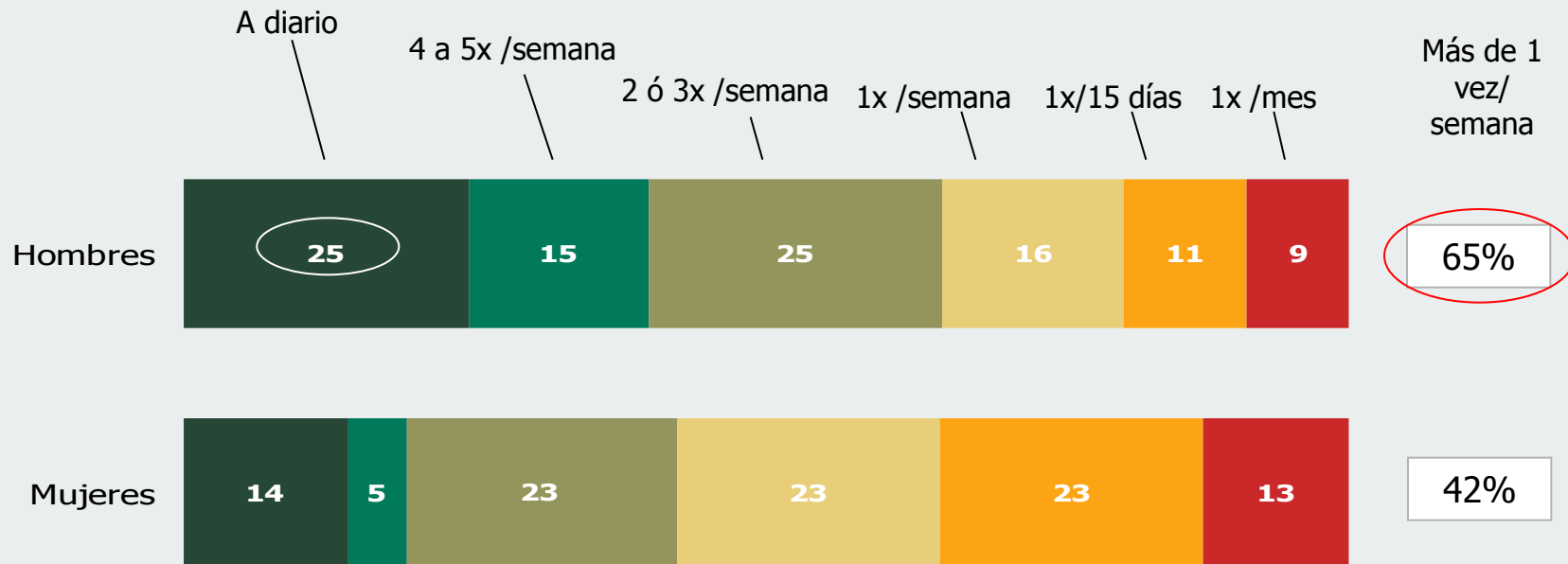


C.1 Por favor indícanos con qué frecuencia sueles realizar las siguientes actividades.

Las mujeres juegan a los videojuegos de manera más ocasional

9

Frecuencia con la que juega a videojuegos



Unidad: Porcentajes

Base: Hombre (n=193); Mujeres (N=138)

3 Resultados

El 90% se imagina que en el año 2020, incluso los abuelos jugarán a videojuegos

En el año 2020, ¿hasta qué punto crees que...?

Muy probablemente + probablemente sí

Jugar a videojuegos será algo muy extendido que hará todo el mundo mundo (niños/as, jóvenes, padres/madres, abuelo/as)



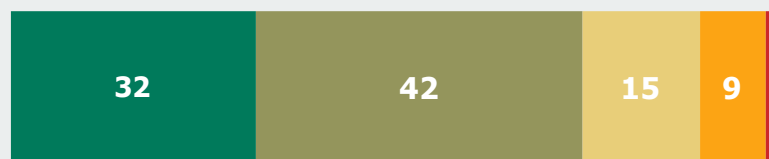
90

Jugar a videojuegos será una cosa muy social y comunicativa – casi nadie jugará a solas



78

Existirán juegos de realidad virtual que permitan una inmersión total en otro mundo, parecido a lo que ocurre en películas como Avatar o incluso Matrix



74

■ Muy probablemente sí
 ■ Probablemente sí
 ■ Puede que sí, puede que no
 ■ Probablemente no
 ■ Muy probablemente no

Unidad: Porcentajes
Base: Total (N=332)

P.0 En el año 2020, ¿hasta qué punto crees que...?

P.1 En el año 2020, ¿hasta qué punto crees que habrá juegos de realidad virtual que permitan una inmersión total en otro mundo? Es decir, juegos en los que cada jugador tiene su identidad y personalidad digital y se mueve con total realismo, parecido a lo que ocurre en películas como Avatar o incluso Matrix?

En 10 años, casi todos los videojuegos serán en 3D y se dejarán de usar los mandos convencionales, creen 9 de cada 10

Expectativas sobre la realidad virtual en el año 2020

Muy probablemente + probablemente sí

Casi todos los videojuegos serán en 3D



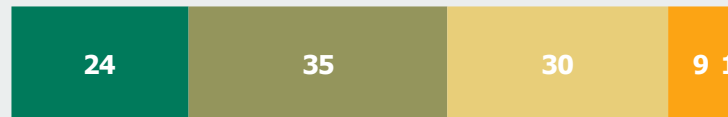
88

Se dejarán de usar los mandos convencionales, se reemplazarán por otros dispositivos de detección de movimiento.



88

En vez de pantallas habrá hologramas 3D interactivos

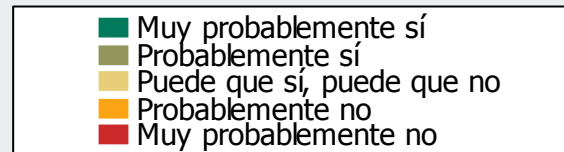


60

Habrá videojuegos para los cinco sentidos



55



Unidad: Porcentajes
Base: Total (N=332)

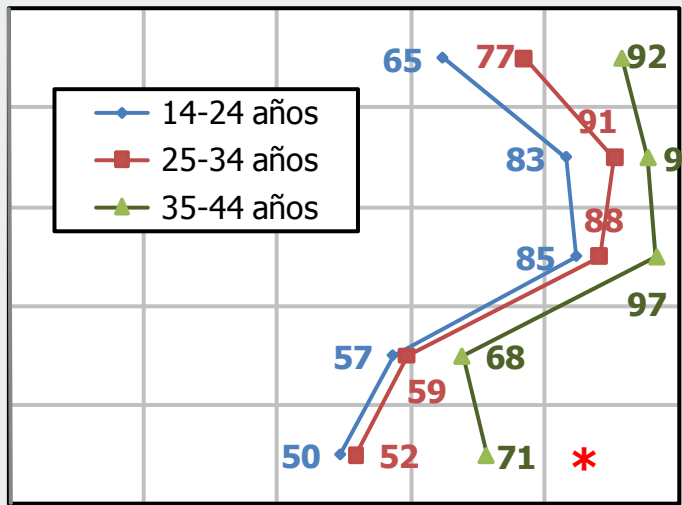


Los mayores de 35 años tienen las expectativas más altas respecto a la realidad virtual

Expectativas sobre la realidad virtual en el año 2020, por edad

% muy probablemente + probablemente sí

- Existirán juegos de realidad virtual que permitan una inmersión total en otro mundo...
- Casi todos los videojuegos serán en 3D
- Se dejarán de usar los mandos convencionales, se reemplazarán por otros dispositivos de detección
- En vez de pantallas habrá hologramas 3D interactivos
- Habrá videojuegos para los cinco sentidos



* Diferencias significativas

Unidad: Porcentajes
 Base: 14-24 años (n=141); 25-34 años (n=132); 35-44 años (n=59)



Lo más atractivo de la realidad virtual son las posibilidades de viajar a sitios fantásticos y de aprender cosas nuevas



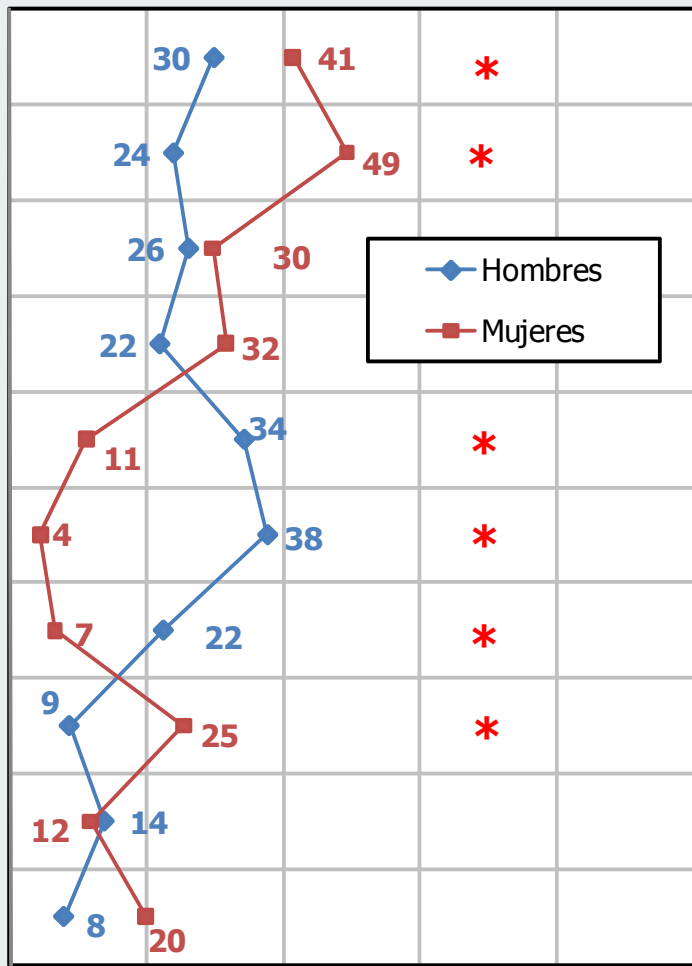
¿Cuáles son las 3 cosas que más te gustaría hacer en un juego de realidad virtual?

Unidad: Porcentajes
Base: Total (N=332)

P.3 De las posibilidades que ves a continuación, ¿qué te gustaría hacer en un juego de realidad virtual? Puedes indicar entre una y tres alternativas.

Sobretudo las mujeres muestran interés en aprender jugando en los juegos de realidad virtual

Viajar a sitios raros como el fondo submarino u otros planetas
Aprender todo tipo de cosas (idiomas, ciencias,...)
Quedar con mis amigos para jugar, cada uno con su personalidad virtual
Practicar un deporte para mantenerme en forma
Conducir en carreras de Fórmula 1 o de motos
Jugar al futbol, baloncesto, (...) con los mejores jugadores del mundo
Cazar criminales
Jugar a videojuegos clásicos en versión 3D moderna
Volar una avioneta
Ser cantante o músico en un concierto de rock

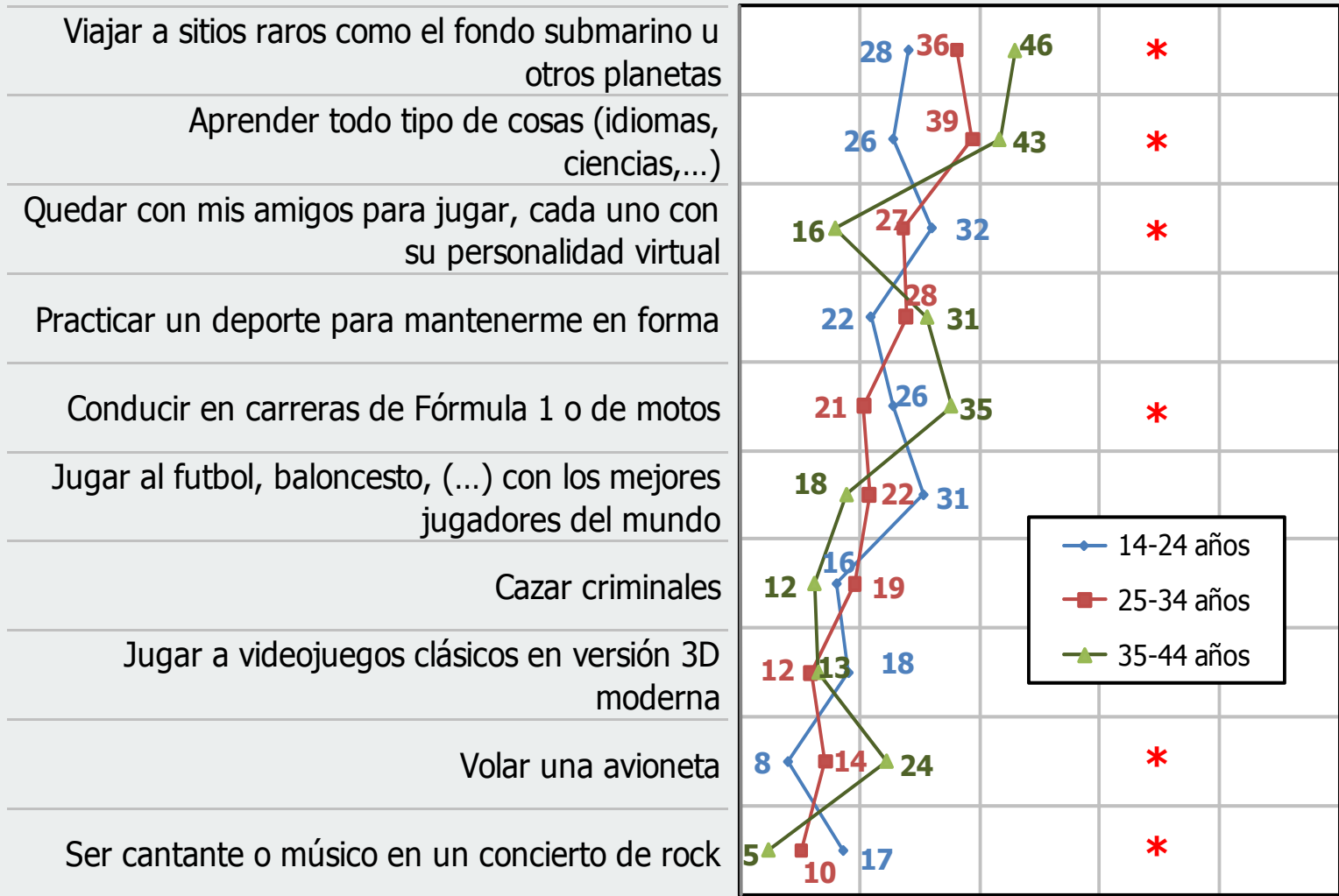


* Diferencias significativas

Unidad: Porcentajes
 Base: Hombre (n=193); Mujeres (N=138)



A los más jóvenes, les atrae más la idea de quedar con sus amigos dentro del entorno de realidad virtual



* Diferencias significativas

Unidad: Porcentajes. Base: 14-24 años (n=141); 25-34 años (n=132); 35-44 años (n=59)

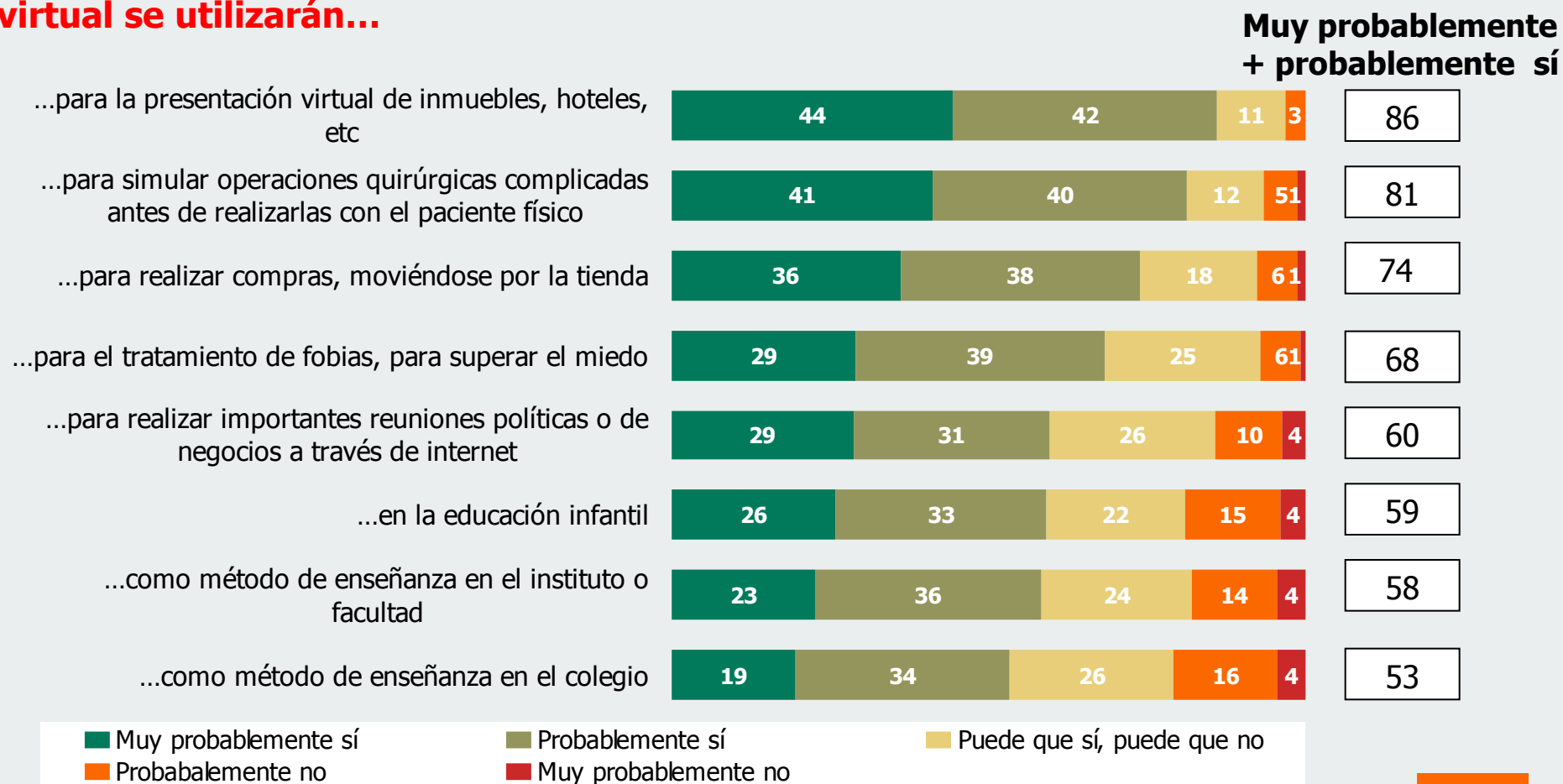
P.3 De las posibilidades que ves a continuación, ¿qué te gustaría hacer en un juego de realidad virtual? Puedes indicar entre una y tres alternativas.



Los jugadores están convencidos que los videojuegos tendrán muchas aplicaciones más allá del juego

En el año 2020, los videojuegos de realidad virtual se utilizarán...

17

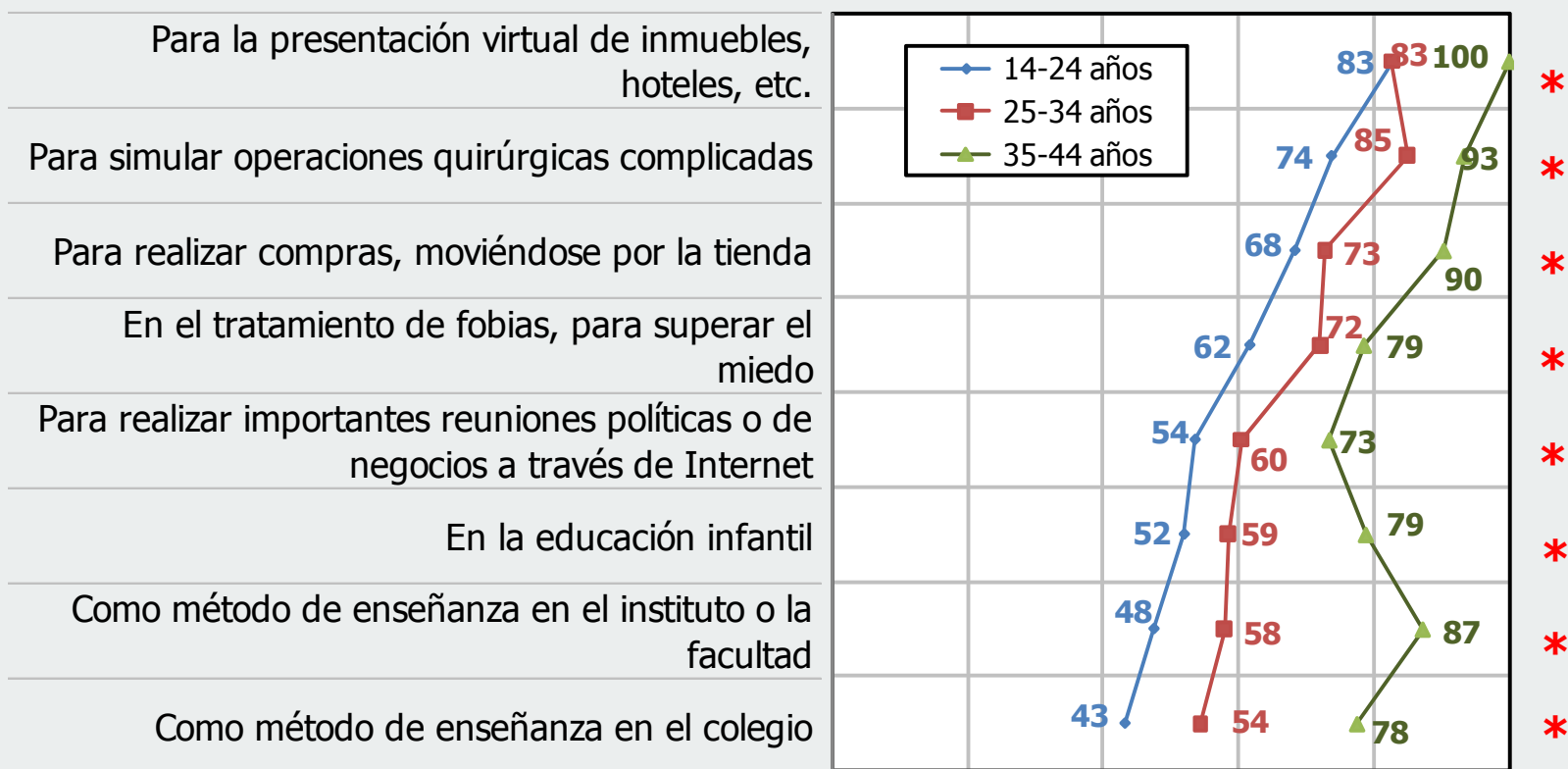


Unidad: Porcentajes
Base: Total (N=332)

GfK

Los jugadores mayores de 35 años prevén que los videojuegos de realidad virtual se utilizarán en la enseñanza, desde infantil hasta la universidad

En el año 2020, los videojuegos de realidad virtual se utilizarán...



* Diferencias significativas

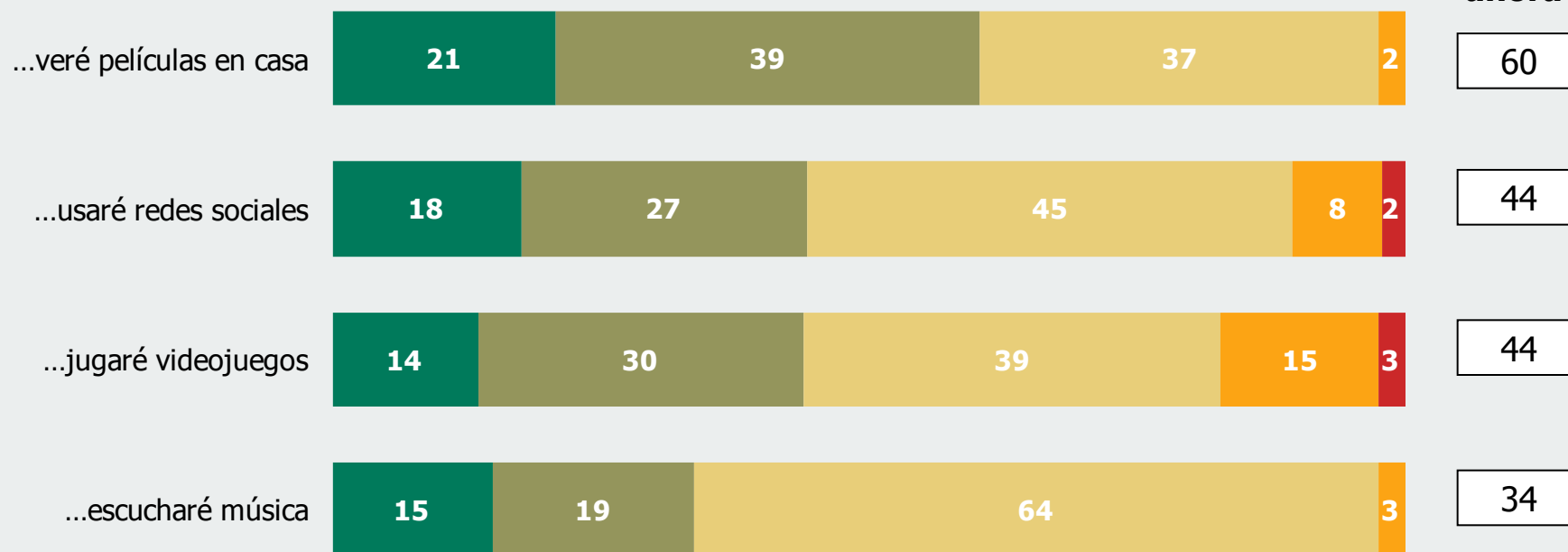
Unidad: Porcentajes. Base: 14-24 años (n=141); 25-34 años (n=132); 35-44 años (n=59)



Previsión de hábitos de ocio

En el año 2020,...

**Mucho más +
algo más que
ahora**



■ Mucho más que ahora
 ■ Algo más que ahora
 ■ Igual que ahora
■ Algo menos que ahora
 ■ Mucho menos que ahora

Unidad: Porcentajes
Base: Total (N=332)

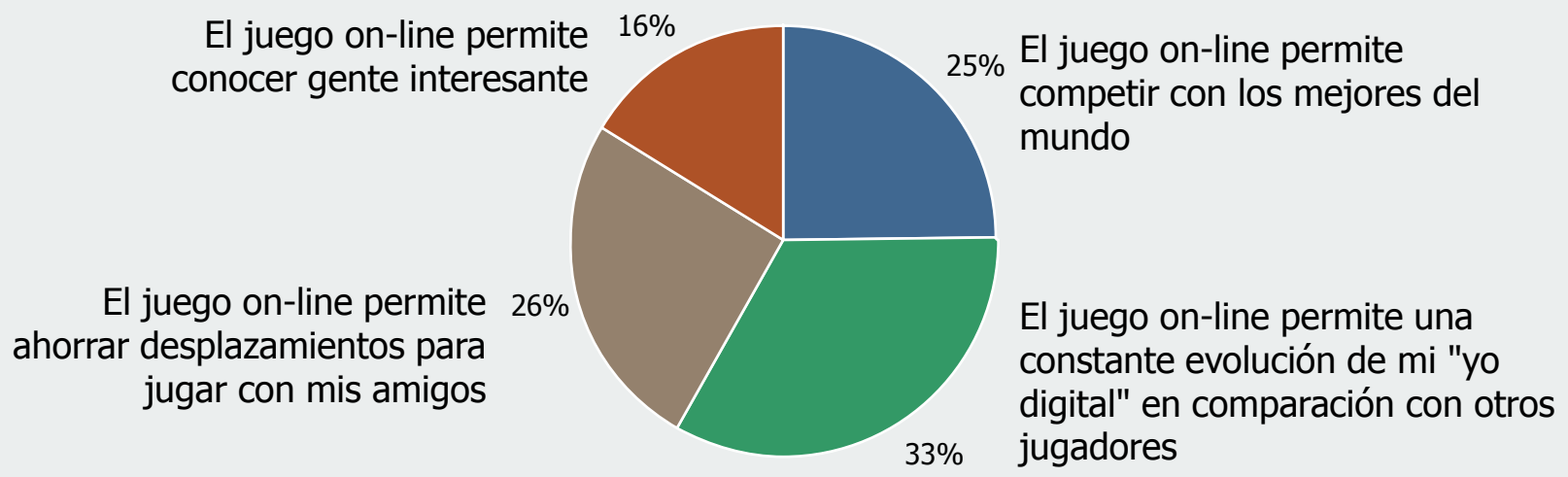
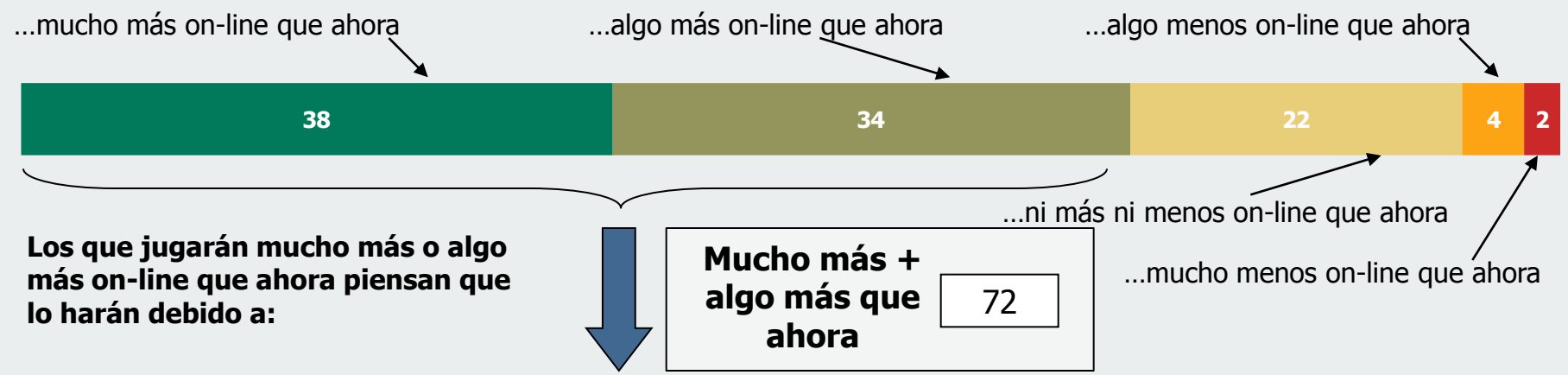


P.5 Te mostramos una serie de actividades de ocio. Para cada una de ellas, por favor indícanos hasta qué punto crees que en el año 2020 las vas a realizar con mayor o con menos frecuencia que ahora.

Se prevé que el juego online irá en aumento

En el año 2020, ¿crees que jugarás...?

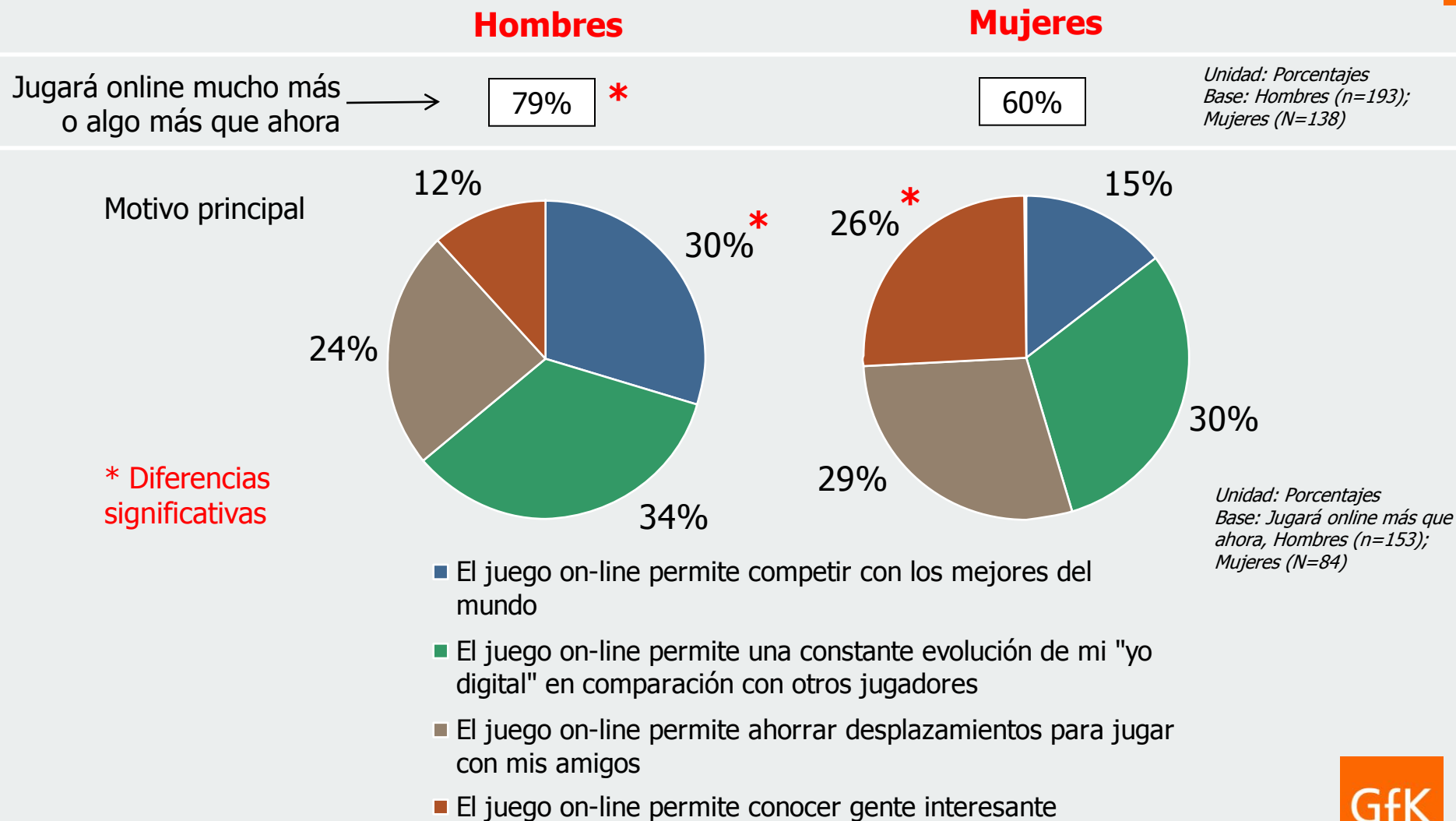
20



P.6 En el año 2020, ¿crees que jugarás...?

P.7 ¿Por qué piensas que jugarás... (respuesta de P.6)? Por favor indica cuál crees que va a ser el motivo más importante.

El juego online de los hombres será más competitivo, y el de las mujeres más social



P.6 En el año 2020, ¿crees que jugarás...?

P.7 ¿Por qué piensas que jugarás... (respuesta de P.6)? Por favor indica cuál crees que va a ser el motivo más importante.

4 Conclusiones

Conclusiones (1/2)

Videojuegos cada vez más sociales...

- El 90% de los encuestados se imagina que en el año 2020, incluso los abuelos jugarán a videojuegos.
- 8 de cada 10 prevén que el juego del futuro tendrá un carácter muy social y será muy poco habitual jugar a solas.

...y de realidad virtual

- En 10 años, casi todos los videojuegos serán en 3D y se dejarán de usar los mandos convencionales, creen 9 de cada 10. Un 74% incluso se imagina que los videojuegos permitirán una inmersión total en otro mundo tal y como ocurre en películas como Avatar o Matrix.
- Lo más atractivo de la realidad virtual son las posibilidades de viajar a sitios fantásticos y de aprender cosas nuevas. Estos aspectos son especialmente populares entre las mujeres; en cambio, los hombres prefieren más los juegos de deporte.
- A muchos también les gusta la idea de quedar con amigos en el entorno virtual. Por el otro lado, solo a un 6% le gustaría jugar a ser un criminal.

Conclusiones (2/2)

- Los jugadores están convencidos que los videojuegos de realidad virtual tendrán muchas aplicaciones más allá del juego, tales como la simulación de operaciones quirúrgicas antes de realizarlas con el paciente real.
- Los jugadores de 35 o más años tienen las expectativas más altas respecto a la realidad virtual. Prevén que los videojuegos de este tipo se utilizarán en la enseñanza, desde infantil hasta la universidad.

Y...

- Los entrevistados prevén que el cine en casa y el entretenimiento online irán en aumento, ya sea en forma de redes sociales o de videojuegos.
- Un 72% de los entrevistados cree que en 2020 jugará más online que ahora, porque el juego online permite el desarrollo de un “yo” digital con el que se puede competir con los mejores del mundo – o quedar con sus amigos sin necesidad de desplazarse.
- El juego online de los hombres será más competitivo, y el de las mujeres más social.